
Akademia Górniczo Hutnicza
Wydział Fizyki i Informatyki Stosowanej
Inżynieria oprogramowania
2012/2013



Zespół projektowy:
Kamil Gzyl
Roksana Gamziuk
Piotr Barnuś

RISK
Wizja

Wersja 1.0

Risk	Wersja: 1.0
Wizja	Data: 07/10/2012

Historia zmian

Data	Wersja	Opis	Autor
07/10/2012	1.0	Określenie wstępnej wizji projektu	Kamil Gzyl

Risk	Wersja: 1.0
Wizja	Data: 07/10/2012

Spis treści

1.	Wprowadzenie	4
1.1	Cel	4
1.2	Zakres	4
1.3	Pojęcia	4
1.4	Odniesienia	4
1.5	Streszczenie	4
2.	Wstępne rozpoznanie wymagań	4
2.1	Cel tworzenia systemu	4
2.2	Określenie wymagań	4
2.3	Zakres działania systemu	4
2.4	Przewidywalne mierzalne i niemierzalne korzyści płynące z wdrożenia systemu	4

Risk	Wersja: 1.0
Wizja	Data: 07/10/2012

Wizja

1. Wprowadzenie

1.1 Cel

Wizja ta ma na celu określenie, a w konsekwencji ujednolicenie wymagań projektu, jak również ustalenie celu jego tworzenia, jego zakresu, ograniczeń, a także korzyści wynikających z jego wdrożenia.

1.2 Zakres

Wersja 1.0.0 bieżącego dokumentu dotyczy wstępnych założeń implementacji gry planszowej „Ryzyko” i obejmuje zagadnienia związane z tą częścią projektu. Każdy członek zespołu ma obowiązek konsultować wszelkie rozwiązania nie objęte zakresem wizji z pozostałymi projektantami.

1.3 Pojęcia

Zawarte w wizji pojęcia zostaną wyjaśnione w dokumencie *Słownik ver. 1.0*.

1.4 Odniesienia

- ❖ Słownik v. 1.0.doc – dostępny w tym samym katalogu na dysku, co plik wizji, rozwijany będzie wraz z postępem prac nad projektem.

1.5 Streszczenie

Punkt drugi wizji zawiera szczegółowe sprecyzowanie, jaką projekt ma posiadać funkcjonalność, czyli jakie zadania są przed nim postawione do realizacji, a w dalszej kolejności prezentuje zależność projektu od czynników zewnętrznych, a także określa korzyści, jakie odniesione zostaną poprzez wdrożenie programu.

2. Wstępne rozpoznanie wymagań

2.1 Cel tworzenia systemu

Projekt ten realizowany jest z myślą o użytkownikach w każdym wieku. Oszczędzając czas na rozkładaniu planszy oraz pionków, gracze będą mogli w tym samym czasie rozegrać więcej partii. Ponad to zaletą wersji komputerowej jest fakt, iż pionki się nie gubią, plansza nie niszczy się a dzięki temu może służyć dłużej niż tradycyjna gra. Przeznaczona jest ona dla 2 do 6 graczy.

2.2 Określenie wymagań

Komputerowa wersja znanej gry planszowej „Ryzyko” powinna zapewnić użytkownikowi łatwy i intuicyjny interfejs, pozwalający na szybkie zrozumienie zasad gry oraz maksymalizację przyjemności czerpanej z zaciętej rywalizacji. Od strony technicznej wymagana jest bezawaryjność, a przede wszystkim wierność zasadom planszowej odmianie gry.

2.3 Zakres działania systemu

Każdy użytkownik przed rozpoczęciem rozgrywki będzie wprowadzał swoją nazwę gracza, dodatkowo zostanie mu przypisany inny kolor, co ułatwi odnajdywanie się na mapie gry. Zasady rozgrywki zostaną wiernie odwzorowane z planszowej wersji „Ryzyka”.

Gra zostanie zaprogramowana w języku JAVA, dlatego też, aby zapewnić funkcjonalność programu, niezbędne jest posiadanie zainstalowanej wirtualnej maszyny JAVA.

Risk	Wersja: 1.0
Wizja	Data: 07/10/2012

2.4 Przewidywalne mierzalne i niemierzalne korzyści płynące z wdrożenia systemu

- ❖ przyspieszenie rozgrywki przy wiernie odwzorowanych zasadach gry planszowej
- ❖ możliwość sprawdzenia swoich zdolności strategicznych wraz z znajomymi w trybie wieloosobowym
- ❖ planszowa wersja gry „Ryzyko” odniosła światowy sukces, co dobrze wróży przyszłości adaptacji komputerowej.